
Mycorhizes
Deux errances qui se cherchent
à travers la forêt immense de Millevaux
Un jeu de rôle en duo par SMS ou réseaux sociaux

Ceci est un jeu de rôle à deux, à jouer par SMS ou réseaux sociaux. Vous y vivez deux errances qui se rejoignent à travers la forêt sans limite de Millevaux.

Le contexte

Le monde est en **ruine**.
La **forêt** a tout envahi.
L'**oubli** nous ronge.
L'**emprise** transforme tout.
L'**égrégore** donne corps à nos peurs.
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.

Quand la civilisation a déchu, l'humanité fut réduite à peau de chagrin, et faute de technologie opérante, la communication entre les êtres s'est éteintes.

Mais certains utilisent désormais les arbres comme des sortes d'antennes radio : ils envoient un signal électrique que les arbres se répètent entre eux par les **mycorhizes**, on peut alors les capter si on est dans la zone d'émission. Toutes les personnes en capacité de capter les signaux des mycorhizes peuvent entendre ce message et y répondre, à moins qu'il soit crypté.

Vous jouez deux personnes qui errent à travers la forêt de Millevaux et cherchent à se retrouver ou se rencontrer. Durant votre périple, vous allez communiquer entre vous par les mycorhizes.

Prémisses

Avant de jouer, mettez-vous d'accord sur la durée de la partie (une semaine, un mois, davantage...) et sur la fréquence des messages (l'objectif est de faire des messages courts qui vous engagent peu, aussi il paraît raisonnable de promettre un message par jour minimum, sauf cas de force majeure).

Les personnages parviendront à faire la jonction un jour avant la date fixée pour la fin du jeu. Précisez dès le départ pourquoi votre personnage veut rejoindre l'autre, ce qu'il compte faire ou espère trouver une fois que la jonction sera faite.

Informez aussi du nom ou du surnom de votre personnage. Pour plus d'immersion, l'autre peut modifier votre nom dans son répertoire pour le remplacer par le nom de votre personnage.

Résumé des règles

+ Fixez la durée du jeu et la fréquence des messages.

+ Création de personnage : un nom, un objectif pour la jonction.

+ Contenu d'un message : une action de personnage et/ou une action de décor et/ou une communication mycorhizienne

+ Réécrire le message de l'autre : Revisitation + message réécrit

+ x un jour / xx un mois / xxx une année / xxxx une éternité

+ Inspiration : 1. ruine / 2. forêt / 3. oubli / 4. emprise / 5. égrégore / 6. horlas

+ HRP : hors-fiction. HJ : hors-jeu

+ Action du personnage : se limiter à son personnage, mais possibilité de décrire l'impact de son action sur décor et figurants. Répondre à une situation dangereuse ou une question gênante.

+ Action du décor : Poser une situation dangereuse ou une question gênante. Si le personnage a géré la précédente situation dangereuse avec les honneurs, annoncer une conséquence néfaste. Si le personnage a esquivé une précédente question gênante, annoncer de noires augures.

+ Jonction (un jour avant la fin du jeu) : voir paragraphe "fin du jeu".

Écrire des messages

Quand tu écris un message à l'autre personne, il peut contenir à la fois trois types de déclaration :
+ Action du personnage : Ecris ce que ton personnage fait ou dit. Parle de lui à la première personne (Je)
+ Action du décor et des figurants : Ecris ce qui arrive au personnage de l'autre : concrètement cela consiste à évoquer ce que font le décor et les figurants. Quand tu évoques le personnage de l'autre, parle de lui à la deuxième personne (tu).
+ Communication : Communique de personnage à personnage via les mycorhizes. Toute communication mycorhizienne commence et finit par le sigle ll (deux L minuscules apposés).

L'autre personne peut réécrire ton message si celui-ci l'a mis mal à l'aise. Elle commence son message par le terme "Revisitation" et recopie ton message en modifiant ce qui lui semble nécessaire. Tu peux refaire une revisitation sur ce message modifié, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous soyez d'accord avec le message final.

Dans la fiction, ces trois déclarations ne sont pas forcément simultanées, disons qu'elles ont lieu dans des laps de temps proches. Tu peux marquer l'écoulement du temps en début, fin ou milieu de message par un de ces sigles :
x un jour passe
xx un mois passe
xxx une année passe
xxxx une éternité passe

Si tu écris peu de messages par jour, essaie de condenser les trois types de déclaration dans un seul message.

Un peu plus sur les messages

A chaque message, essaie de t'inspirer d'un des six éléments de Millevaux (tu peux le tirer au dé) :
1. ruine
2. forêt
3. oubli
4. emprise
5. égrégore
6. horlas

Tu peux piocher des inspirations plus approfondies dans l'Almanach de Millevaux. https://outsiderart.blog/millevaux/almanach/

Efforce-toi d'aller à l'essentiel dans tes messages. Le caractère court des textes est à la fois un confort (tu vas pouvoir jouer en filigrane de ta journée) et un défi stylistique (comment rendre l'atmosphère de Millevaux avec un minimum de mots ?).

Si tu as besoin de parler hors de la fiction, commence ton message par la balise HRP (hors-roleplay, hors-fiction) ou par la balise HJ (hors-jeu).

Un peu plus sur les actions

Un peu de détail sur l'action du personnage :

+ Quand tu évoques l'action de ton personnage, évite de trop décrire le décors et les figurants à proximité. Cependant, c'est toi qui décide de l'impact que l'action de ton personnage a sur eux.

+ Si lors du message précédent, l'autre personne a évoqué une situation dangereuse pour ton personnage, dis comment tu y réagis. Si tu t'en sors bien, l'autre personne aura le droit d'annoncer des conséquences néfastes pour ton personnage.

+ Si lors du message précédent, l'autre personne a posé une question gênante sur ton personnage, tu peux y répondre. Si tu esquives la réponse, l'autre personne aura le droit d'annoncer de noires augures pour ton personnage.

Un peu de détail sur l'action du décor et des figurants :

+ Quand tu évoques l'action du décor et des figurants, concentre-toi sur ceux qui sont à proximité de l'autre personnage, en mesure d'interagir avec lui.

+ Au cours de cette phase, tu dois amener une situation dangereuse pour l'autre personnage ou lui poser une question gênante.

+ Si lors d'un message précédent, l'autre personne a annoncé que son personnage se sortait d'une situation dangereuse avec les honneurs, annonce des conséquences néfastes pour son personnage.

+ Si lors d'un message précédent, l'autre personne a esquivé une de tes questions gênantes (n'y répondant pas ou fournissant une réponse qui l'arrange bien), annonce de noires augures pour son personnage.

Fin du jeu

Un jour avant la date limite fixée pour la partie, les personnages se rencontrent. Discutez alors pendant deux jours max jusqu'à ce qu'une des personnes déclare : « C'est l'instant de vérité. »

Alors chaque personnage doit répondre à ces questions :
+ Quitte-tu l'autre ou continuez-vous la route ensemble ?
+ Essaie-tu de tuer l'autre ?
+ Maintiens-tu l'objectif que tu t'étais fixé pour votre jonction ? Si non, quel est ton nouvel objectif ?

Une fois que les deux ont répondu, chaque personnage doit répondre à ces questions :
+ L'autre personnage accomplit-il son objectif ?
+ Si l'autre personnage essaie de te tuer, est-ce que tu survis ?

Finissez par un message HRP pour dire comment vous vous sentez et si vous avez besoin de quelque chose.

La peste des souvenirs
Un exemple de partie

Aziz et Jesabel se mettent d'accord pour jouer deux semaines, par SMS, avec un message par jour minimum. Ils commencent le 1er du mois et donc la jonction aura lieu le 14 du mois.

Les chiffres au début des messages correspondent à la date. Les inspirations sont indiqués entre crochets, elles ne sont pas écrites dans les messages. De même le nom des personnes ou des personnages n'apparaît pas dans les personnages. Tout message commence par +, il peut y avoir plusieurs messages par jour.

Avertissement sur le contenu : violence sur les animaux, inceste, agression sexuelle.

1

+ Aziz : [inspiration tirée de l'Almanach : Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout.
La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.] Je m'appelle Marée. Mon objectif de jonction : je pense que tu vas me laver de mes lourds souvenirs.

+ Jesabel : [inspiration : égrégore] Je m'appelle Fantôme. Mon objectif de jonction : te purger de l'influence magique néfaste que tu dégages.

+ Marée : [inspiration : égrégore] ll Je te cherche, Fantôme, depuis si longtemps. ll Tu es dans une partie spectrale de la forêt. Des arbres veulent sucer ton âme. J'ai fait un feu. Je n'arrive pas à brûler mes photos.

+ Fantôme : [Inspiration : ruine] Je capture un hérisson et je mêle mon sang au sien. C lui ki se fait sucer l'âme. Dans kel ruine a eu lieu ton souvenir le plus dark ? ll Patience, je vais t'aider. ll

2

+ Marée : [ruine] Mon svnir dark ct dans un temple bouffé par la forêt. J'y retourne pour le brûler. ll Fais attention je porte malheur ll Keske tu ressens à la mort du hérisson ?

+ Fantôme : [égrégore] ll justement je vais te guérir ll Un ermite vit dans le temple. Il dit que le feu va porter malheur. G de la peine pour ce hérisson je m'en veux de dévier le mauvais sort.

3

+ Fantôme : [forêt] ll tu t'égares à vouloir gérer par la violence ll Je donne une sépulture au hérisson et je repars dans la forêt noire. CT koi ton svnir dans le temple ?

+ Marée : [Almanach : Le feuillage a prospéré, nous laissant seules dans le noir. Puis la lune rouge est apparue, attendant la nuit pour nous juger.] G fait l'amour avec ma mère dans ce temple sous la lune rouge. ll Me donne pas de leçons ll Le feuillage noir de la forêt se referme sur toi.

4

+ Marée : [égrégore] J'assomme le prêtre comme ça je peux mettre le feu. ll T'as déjà effacé des noirs svnirs ? ll Pourquoi le feuillage t'en veut ?

+ Fantôme : HRP oh là ça fait bcp de choses. Attends

+ Fantôme : [égrégore] ll J'en ai déjà effacé mais ça me coûte ll Le feuillage men veu car j'y ai transféré des noirs svnirs. Je le coupe à la machette. A la lumière du feu, tu voi ke le prêtre étai ton père.

+ Aziz / Marée : HRP la vache tu tape dur :)

+ Jesabel / Fantôme : xoxo

+ Marée : [ruine] Javai oublié que ct mon père car javai ke de bons svnirs avec lui et je retiens que les mauvais. je l'enterre sous les décombres. ll Aide-moi, je cause ke du malheur ll Avan ke tu ai tout coupé, les feuillages t'injectent un noir svnir.

5

+ Fantôme : [ne tire pas d'inspiration] ll Atten moi aussi j'ai des pb ll La photo de ma mère a résisté au feu. Je la laisse sur le tombeau.

+ Marée : [horlas] Sur le chemin roches poreuses et gluantes. Un horla avec le visage de ta mère il veut te faire l'amour.

+ Marée : c koi le noir souvenir ke les feuilles ton injecté ? Je trop désespéré pour me défendre, le horla a ce kil veut.

+ Fantôme : Je veu pas men souvenir, je le mets dans un millepattes.

+ Marée : ça marchera pas tjs les transferts, ça finira par te péter à la gueule. ll peut ê kon peut sentraider ? ll

6

+ Aziz / Marée : HRP J'ai pas le moral ajh. On jouera demain dsl.

+ Jesabel / Fantôme : HRP Je suis avec toi. xoxo On s'appelle.

7

+ Marée : HRP ça va mieux ajh. Je tue le horla ds son sommeil après l'acte et je menfui. ll c cho cette forêt est hantée grave ll tu rencontre un clodo il te menace avec un couteau prends mes noirs svnirs sale...

+ Jesabel / Fantôme : HJ Tu viens à l'anniv de Théo ? :)

+ Aziz / Marée : oui !

+ Jesabel / Fantôme : [oubli] HJ yes :) :) :) Fin du HJ. ll Ma mission c de la purger en te purgeant toi ll Ben g pas le choi il me donne un svnir de quand il a perdu son enfant en forêt. Mais il oublie aussi un bon snvir la bouille de son enfant. T dans une foret qui perd son identité a cause de l'oubli et va te dissoudre.

8

+ Marée : xxx Depuis g erré sans but, je me remets seulement. T dans la forêt à la recherche de l'enfan perdu à jamais.

+ Fantôme : Revisitation Depuis [...] seulement. Ta retrouvé lenfan du clodo maintenan c com le tien.

+ Marée : Revisitation Depuis [...] maintenant faudrai le rendre au clodo.

+ Fantôme : HRP OK pour cette version.

+ Marée : [Inspiration : Ces pilules d'une drogue très puissante sont vides. Et pour cause !
Elles contiennent juste de l'égrégore. Juste vos rêves les plus fous.] Kel drogue tu prends pour oublier ts tes pb ?

9

+ Fantôme : [emprise] xx Je prends une drogue qui me donne le visage de svnirs. Je fui le clodo veu pas lui rendre le gamin. ll ça y est tu reviens à toi ? Je suis dans la forêt des glandes. ll Tu doi traverser une rivière mutagène.

+ Marée : Pourkoi tu veu pas rendre le gamin ?

10

+ Fantôme : Je m'y suis attaché banane :) et g le visage de son père mtnt.

11

+ Jesabel / Fantôme : toc toc ?

+ Aziz / Marée : HRP dsl batteries off :(fin HRP. Bivouac le clodo vous retrouve. Il reconnait pas le gamin mé si tu le lui ren pas il sera un fantôme à jamais. ll c dégueu cette zone ll x je construi un radeau pour traverser la rivière.

12

+ Fantôme : [emprise] t chié bon je lui rends. ll il faut vraiment kon se retrouve la forêt se corrompt à tte allure ll Ts les malheurs que tu t'évites retombent sur les autres. Les arbres pleurent de l'acid sur ton visage.

+ Marée : Mon visage est déformé et je perds mon identité. xxxx ll Qui êtes vou ? KK1 m'entend ? ll Kes ta fai de pénible pdt cette éternité ?

13

+ Fantôme : [Arcades molles masquant le ciel. Bouches volcaniques de spores. Troncs gluants à perte de vue. Chapeaux et tubulures. La forêt-champignon.] G enterré le clodo pui lenfan. La foré a grave muté tu dois traverser des champignon géan allucinogen. ll Je suis Fantôme viens à moi kon en finisse. ll

+ Marée : Jallu et du cou je crois que tu é ma mère. HRP c ok ? fin HRP.

+ Marée : Tu m'aide juste pour sauver la foré ou ta une autre raison ?

+ Fantôme : Parce ke je t m

14 :

+ Aziz / Marée : C la jonction ?

+ Jesabel / Fantôme : Vi. Mes réponses : On reste ensemble m spécial car je v te tuer. Mon objectif c toujours te guérir de ton aura noir mé je voi pas d'autre solution.

+ Marée : Je veux rester avec toi car je t m. Je veux pas te tuer. Je vx pas ke tu me purge de mes noirs svnirs, je veux les porter seul.

+ Jesabel / Fantôme : Mtnt faut répondre aux dernières questions.

+ Marée : Taccompli ton objectif. Je meurs.

+ Fantôme : Ben en qq sorte taccompli ton objectif pke tes svnirs te pèsent plus. Je survis et je m'installe à côté de ton tombeau. HRP commnt tu te sens ? Besoin de koi ?

+ Marée : Je me sens bien mm si on a chargé mon perso :) Besoin de se voir IRL

+ Fantôme : Pareil. A tte ! xoxo

Crédits

Texte par Thomas Munier, domaine public

Ceci est la version 1.0, datée du 05/06/2019

Images : Ali Eminov, Oregon Caves, cc-by-nc, Claire Munier, par courtoisie, mpujals, Thomas Munier, domaine public

Polices de caractère (gratuites pour un usage non commercial) : Day Roman, Powderfinger Type